



SHIFTRIX

LETTRIX



SOFTWARE 2000.

Logik



Entertainment
For All Ages



INHALT

Allgemeines.....	Seite 3
Wie starte ich die CD ?.....	Seite 3
Die Produkt-Vorschau	Seite 4
Shiftrix Anleitung	Seite 5
Lettrix Anleitung.....	Seite 9
Hilfe bei auftretenden Problemen.....	Seite 13
Credits.....	Seite 14

ALLGEMEINES

Wir gehen davon aus, daß Sie mit der Bedienung Ihres CDTV-Gerätes, der Fernbedienung und dem Umgang mit CD's vertraut sind. Bevor Sie diese CD nutzen, sollten Sie erst einmal diese Anleitung komplett und aufmerksam durchlesen.

Wie starte ich die CD ?

Legen Sie die CD in die dafür vorgesehene Cartridge. Anschließend legen Sie bitte die Cartridge in Ihren CDTV-Player.

***** WARNUNG *****

CD's dürfen nur in der zugehörigen Cartridge in den CDTV-Player eingelegt werden. Wenn Sie solch eine Cartridge nicht verwenden, kann sowohl die CD als auch der CDTV-Player beschädigt werden!

Das Programm wird nun automatisch geladen. Nach kurzer Ladezeit erscheint ein Intro, das Sie durch Drücken der Taste A auf der Fernbedienung abbrechen können. Anschließend sehen Sie das Hauptmenü, wo Sie zwischen folgenden 3 Möglichkeiten wählen können:

1. LETTRIX
2. SHIFTRIX
3. PRODUKT VORSCHAU

Ihre Aufgabe

Auf dem Spielfeld erscheinen kleine Symbole, die sich in ihrem Aufdruck maßgeblich voneinander unterscheiden. Sie haben die Aufgabe, die gleichen Paare zusammenzuführen. Sie können auch versuchen, mehr als zwei Symbole gleichzeitig zusammenzuführen.

Doch beachten Sie: Wenn Sie ein Mal z.B. drei Symbole zusammenführen, könnte es sein, daß Sie dieses auch ein zweites Mal tun müssen. Denn führen Sie nur ein Mal drei Symbole zusammen, könnte es sein, daß ein Symbol alleine bleibt und nicht mehr verwertet werden kann. Geschieht dies, ist der Level nicht mehr lösbar und Sie müssen den Level verlassen, was Ihnen netterweise sofort beim Auftreten vom Programm gemeldet wird.

Die Steuerung und die Statuszeile

Sie bewegen mit den Pfeiltasten Ihrer Fernbedienung einen kleinen Pfeil über den Bildschirm. Wenn Sie ein Symbol erreichen, das Sie bewegen möchten, drücken Sie die Taste A. Dadurch wird das Symbol aktiviert (Die Aktivierung wird durch ein blinkende Umrandung angezeigt). Nun können Sie das aktivierte Symbol mit den Pfeiltasten Ihrer Fernbedienung in eine beliebige Richtung bewegen. Das Symbol bleibt solange aktiviert, bis Sie es durch erneutes Drücken der Taste A wieder deaktivieren.

Oben am Bildschirm ist eine Statuszeile eingeblendet, die Sie über die wichtigsten Spieldaten informiert. Links steht die Punktzahl, die Sie durch Zusammenschieben der Symbole erreicht haben. Daneben steht die Zeit, die Ihnen zur Lösung dieses Levels noch verbleibt. In

welchem Level Sie sich befinden, sagt Ihnen die dritte Anzeige in der Statuszeile. Ganz rechts steht noch die höchste Punktzahl, die je ein Spieler auf diesem Spiel erreicht hat. Sie dürfen sich rühmen, wenn Ihre eigene Punktzahl die höchste Punktzahl überschritten hat.

Mauern, Bomben und der Zeitbonus

Wenn Sie zwei Symbole glücklich zusammengeführt haben, bildet sich daraus eine undurchdringliche Mauer, Sie können Symbole dagegenschieben ohne Wirkung, denn die Symbole können nicht durch sie hindurch. Zum Glück haben Sie genau eine Möglichkeit, die Mauern zu durchbrechen: Die Bombe. Schieben Sie die Bombe gegen eine beliebige Mauer, so löst die Bombe den Teil der Mauer in Nichts auf und Sie können die Symbole ungehindert dort entlang bewegen. Doch gehen Sie nicht zu verschwenderisch mit den Bomben um: Jede Bombe klaut Ihnen von Ihrem Punktekonto 50 Punkte! Und allzu üppig haben Sie es nun auch nicht, denn wer kann schon mit Punkten um sich werfen?

Nach jedem Spiel erhalten Sie einen Zeitbonus, der sich aus der Sekundenzahl zusammensetzt, die Sie nicht benötigt haben. Pro Sekunde erhalten Sie 10 Bonuspunkte, die Ihren Punktestand erheblich erhöhen können.

Musik und Soundeffekte

Sie haben die Möglichkeit während des Spiel Musik und Sound entweder an- oder auszuschalten. Die Zahlen-Taste 1 schaltet die Musikbegleitung an und ab. Mit der Zahlen-Taste 2 auf Ihrer

Fernbedienung schalten Sie die Soundeffekte ein oder aus.

Sie können sowohl beides einschalten als auch beides ausschalten.

Auch einzelne Einschaltungen sind möglich.

Das Spiel verlassen

Mit der Taste "ESCAPE" der Fernbedienung verlassen Sie das Spiel sofort. Sie kommen in das Hauptmenü zurück.

Highscoreliste und Spielende

Haben Sie genügend Punkte gesammelt, wenn Sie Ihr Spiel beenden müssen, so haben Sie die Gelegenheit, sich namentlich über die Fernbedienung in die Highscoreliste einzutragen. Leider ist es technisch nicht möglich die Highscore-Liste auf der CD zu speichern.

Das Eintragen in die Highscoreliste geschieht folgendermaßen:

Mit den Pfeiltasten HOCH oder RUNTER wählen Sie eine Buchstaben aus dem Alphabet aus. Mit der Taste A der Fernbedienung bestätigen Sie den ausgewählten Buchstaben. Sie können dann den nächsten Buchstaben eingeben. Sollten Sie einmal einen Fehler gemacht haben, dann können Sie mit der Taste B Ihrer Fernbedienung den jeweils letzten Buchstaben. Mit der Taste ENTER Ihrer Fernbedienung können Sie dann vorzeitig die Namenseingabe abschließen, wenn Sie nicht den gesamten Platz der Namenszeile nutzen.

Sollten Sie einmal einen Level nicht bestehen, so müssen Sie das Spiel leider beenden. Ein Level, der nicht mehr gelöst werden kann (der Computer sagt Bescheid), befördert Sie ebenfalls an das Ende Ihrer Spielkarriere.

LETTRIX ANLEITUNG

Das Spiel

Lettrix ist ein neues Logik-Spiel, daß volle Konzentration, schnelles Denken und noch schnellere Entscheidungen vom Spieler (also von Ihnen !) fordert.

Sie als Spieler haben die Aufgabe, großflächige Buchstaben, Zahlen und Symbole mit Puzzle-Steinen zusammenzusetzen. Dazu stehen Ihnen verschiedene Puzzlesteine zur Verfügung, die Sie auch noch per Tastendruck rotieren können. Falsch gesetzte Steine können Sie auch per Tastendruck wieder löschen. Klingt eigentlich ganz einfach, wenn - ja wenn da nicht das Zeitlimit wäre. Noch spannender wird es, wenn man Lettrix zu zweit gegeneinander oder im Team spielt.

Doch nun erst einmal die CD ins Laufwerk geschoben und lettrixen Sie schön ...

Bedienung des Programms

Die Bedienung des Programms erfolgt auf dem CDTV ausschließlich mit der Fernbedienung. Nachdem das Spiel gestartet wurde, erscheint kurz das Titelbild von Lettrix. Danach gelangen Sie zum Lettrix-Hauptmenü, das sich nahezu von selbst erklärt.

Das Hauptmenü

Sie können die einzelnen Menüpunkte durch die Pfeiltasten HOCH bzw. RUNTER der Fernbedienung auswählen und dann durch Drücken der Taste A (ebenfalls auf der Fernbedienung) auswählen. Das Hauptmenü besitzt folgende Funktionen:

1 Spieler

Hier sind Sie ganz auf sich alleine gestellt.

2 Spieler

Hier treten Sie gegen einen Mitspieler (Ehefrau, Ehemann, Nachbar, Bruder, Schwester usw.) an. Im Zwei-Spieler-Modus spielt jeder Spieler einen Level und versucht dabei natürlich mehr Punkte zu machen als sein Gegner.

2 Spieler Team

Hier treten Sie auch gegen einen Mitspieler (ebenfalls Ehefrau, Ehemann, Nachbar, Bruder, Schwester usw.) an. Im Zwei-Spieler-Team-Modus spielt jeder Spieler nur einen Zug (einen Stein setzen oder löschen).

Highscores

Hier können Sie sich die Bestenliste anschauen.

Spiel verlassen

Hiermit beenden Sie Lettrix (was sicher nur sehr selten tun werden, da es immer wieder spannend ist ..) und kehren zum Hauptmenü zurück.

Code: 0000

Diese Funktion ist eine sehr nützliche Funktion. Der Rechner gibt Ihnen nach jeweils fünf abgeschlossenen Levels einen vierstelligen Zahlencode (Bitte unbedingt auf einem Zettel notieren, den Sie so gut weglegen, daß Sie ihn nie wiederfinden). Wenn Sie dann später diese vierstellige Zahl im Hauptmenü über die Zahlentasten der Fernbedienung eintippen (z.B. 4739: dies ist natürlich keine echte Kombination, die Sie weiterbringt), dann bringt Sie dieser Code nach dem Starten des Spiels an einen bestimmten Level. Man spart sich also das lästige Spielstand speichern und Spielstand laden.

Das Spielfeld von Lettrix

Der Bildschirm von Lettrix teilt sich in vier große Bereiche. Wenn Sie das Spiel gestartet haben, baut sich in der Bildschirmmitte ein großer Buchstabe bzw. ein großes Symbol auf. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie die acht verschiedenen Puzzle-Bausteine. Unter den jeweiligen Bausteinen befindet sich eine Zahl, die angibt, wieviele Steine der jeweiligen Art Sie noch zur Verfügung haben. Weiterhin sehen Sie am linken Bildschirmrand die Punkte- und Zeitangaben für Spieler 1 und am rechten Bildschirmrand die entsprechenden Angaben für Spieler 2. Die Anzeige am rechten Rand ist natürlich nur im Zwei-Spieler-Modus und im Zwei-Spieler-Team-Modus aktiv.

Puzzle-Bausteine aufnehmen

Sie können einen Puzzle-Baustein aufnehmen, indem Sie mit dem Pfeil auf den Puzzle-Stein fahren und die Taste A drücken. Darauf ändert der Zeiger in die Form des aufgenommenen Puzzle-Steins. Eine schnellere Methode ist es die Zahlentasten 1-8 (1 entspricht dabei dem ersten linken Stein, 2 den zweiten linken usw.) auf der Fernbedienung zu verwenden, da Sie dann nicht die langen Wege mit dem Zeiger zurücklegen brauchen.

Puzzle-Bausteine platzieren

Einen aufgenommenen Baustein können Sie auf den großen Buchstaben bzw. das große Symbol führen, und ihn durch Drücken der Taste A platzieren.

Wenn Sie den gleichen Baustein noch einmal setzen wollen, brauchen Sie ihn nur erneut platzieren. Der Mauszeiger behält solange die Form des Bausteins bei, bis Sie einen anderen Puzzle-Baustein am unteren Bildschirmrand wählen.

Puzzle-Bausteine rotieren

Einen aufgenommenen Puzzle-Baustein können Sie jeweils um 90 Grad drehen, indem Sie vor dem Platzieren des Steins die Taste B auf der Fernbedienung drücken. Zweimaliges Drücken der Taste B dreht den Stein um 180 Grad, dreimaliges um 270 Grad. Nach dem vierten Drücken der Taste B ist der Stein dann um 360 Grad gedreht und befindet sich somit wieder in seiner Ausgangsstellung.

Hilfe bei auftretenden Problemen

Wenn Sie einmal Probleme mit der Bedienung oder der CD haben sollten, dann können Sie sich jederzeit gerne schriftlich an folgende Adresse wenden:

SOFTWARE 2000
Abteilung "CDTV"
Lübecker Straße 10
2320 Plön / Holstein

Kritik und Lob in Form von Briefen können Sie ebenfalls an die o. a. Adresse schicken. Sie helfen uns dadurch, unsere Produkt noch besser zu machen.

COPYRIGHT 1991 SOFTWARE 2000

Die Rechte für Programm, Anleitung und Verpackung liegen bei Software 2000.

C R E D I T S

LETTRIX

Idee & Konzept
Mathias Reichert

CDTV-Version
Mathias Reichert

Grafik
Frank Küper

Musik
Michael Kleps

Handbuch
Marc Wardenga

SHIFTRIX

Idee & Konzept
Mathias Reichert

CDTV-Version
Mathias Reichert

Grafik
Jan Hilken

Musik
H.-H. Franck

Handbuch
Marc Wardenga

Scanned

by

Thalton

SHIFTRIX

Wer mit dem Kopf durch die Wand will, hat bei diesem Logik-Spiel schlechte Karten. Köpfchen ist gefragt: Es gilt, die Richtung aufeinander zulaufender Kästchen so zu beeinflussen, daß gleiche Symbole aufeinandertreffen. Nur so bilden sich Mauersteine, und es beginnt ein fröhliches Mauern ohne Mörtel und Kelle. Nur Pech, daß die so entstandenen Wände andererseits wieder im Wege stehen und die Bildung neuer Mauersteine behindern. Und natürlich haben die fiesen Programmierer ein Zeitlimit eingebaut. So muß man auch schon mal auf eine kleine Sprengladung zurückgreifen, wenn man das Spiel pünktlich wie die Maurer beenden will. Also: kein Spiel für Mauerblümchen.



LETRIX

Laufwerk ab. CD frei für den neuesten Volkssport: Lettrixen. Nicht so nervtötend wie Skate-Bording, nicht so lächerlich wie Mountain-Biking. Beim Lettrixen dürfen Sie auch mal wieder Ihren Kopf gebrauchen. Lettrixen ist die Fort-

setzung des Puzzels mit anderen Mitteln: Sie setzen, rotieren, löschen Ihre Spielsteine, um ganz bestimmte Buchstaben oder Symbole zu bekommen - natürlich

gegen ein Zeitlimit. Wer schnell denken und entscheiden kann, läßt sich bestimmt kein X für ein U vormachen!

Diese CD enthält außerdem eine Vorschau auf unsere kommenden CDTV-Titel.

